

## DORPSPEL: TIJDPERK

### 1. Benodigheden

- Cassetterecorder
- Nagellak
- Zangboekje
- Zak rijst
- Hoed
- Verf en penselen
- Spelbord
- Papier en stylo
- Rekenmachine

### 2. Spelverloop

We zijn in de oertijd terecht gekomen maar we willen terug naar onze tijd gaan. Daarom moeten we de hele geschiedenis stap voor stap gaan herhalen om terug in de 20ste eeuw te geraken. Daarom gebruiken we een spelbord met daarop de verschillende geschiedenisperiodes. Met een wijzer duidt het spelbord de tijdspanne aan.

OPDRACHTEN:

- **Oertijd**: Fietsenmaker zoeken (ev. Garage) en daaraan moeten ze gaan vragen met een caseeterecorder, wie het wiel heeft uitgevonden en hoe het verloop er van is in de geschiedenis.
- **Nederzittingentijd**: Bloemenwinkel zoeken en daaraan vragen hoeveel soorten rozen er zijn.
- **Egypte**: Ze moeten 5 mensen zoeken die hun nagels willen laten lakken door de leden.
- **Grieken**: Wedstrijd sprinten tegen enkele voorbijgangers.
- **Romeinen**: Ze moeten eten proberen te verzamelen om “Brood en Spelen” te kunnen organiseren.
  - Frituur: 1 frietje
  - Bakker: korstje brood
  - Slager: stukje worst
  - Aan een huis: water in een bekertje
- **Middeleeuwen**: Winkel binnengaan en de “Machtigste koning” zingen.
- **15-16de eeuw**: Ze zijn nu de drie musketiers en ze moeten hiervoor 5 goede daden verrichten (mensen helpen ooverstekn, zakjes helpen dragen, ...)

- **Renaissance**: De mensen die uit de supermarkt komen, opwachten in een haag en rijst over hen werpen: “Net getrouwd!”
- **19de eeuw**: Ze moeten 5 min. straatmuzikant spelen en hun hoed afleggen.
- **Oorlogen**: Een senior interviewen i.v.m. zijn ervaring met de oorlog.
- **Jaren '60**: Ze zijn nu hippies en moeten bij enkele mensen bloemetjes op armen of benen tekenen.
- **Nu**: Ze moeten aan verschillende mensen hun leeftijd gaan vragen en zo proberen een som te maken van deze leeftijden tot ze aan 2000 komen met behulp van een rekenmachine.